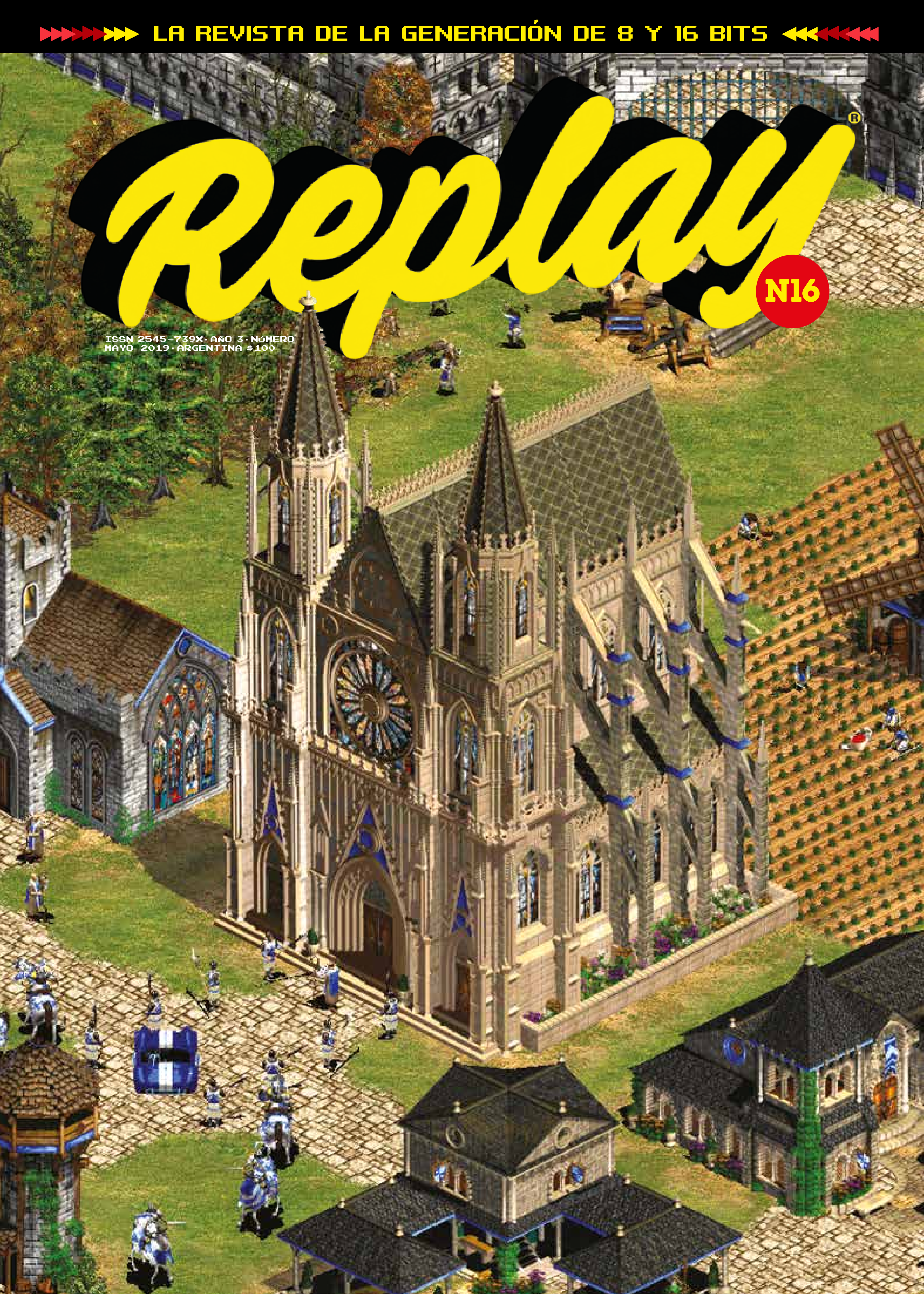

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay
N16
ISSN 2545-739X · AÑO 3 · NÚMERO
MAYO 2019 · ARGENTINA $100




REVISTAREPLAY.COM.AR





# En el eco de mis muertes

Cierta tarde del año 9 de la era de los 16 bits noté por primera vez unas montañas semitransparentes que crecían punzantes en mis pulgares. Al preguntar sobre su existencia, las definieron sin dudar como ampollas. "Es de estar todo el día con el jueguito", señalaron mientras miraban de reojo el *Street Fighter II* insertado en la SNES. La cura era una brutal abstinencia hasta que las huellas dactilares dejaran de describir una parábola exagerada. Inviable, descarté la recomendación.

Cada transición de abajo hacia adelante en el joystick de la SNES la sentía desde la punta del dedo hasta el metacarpo. En vano fueron los planteos de alternativas: imposible jugar sin usar el pulgar o cubriéndolo con vendas. Lo peor venía cuando terminaba cada round o nivel. De la misma manera en que algunas lesiones se sienten recién en frío, en el instante en que despegaba el pulgar del control aparecía el latido y la oleada de dolor en el dedo. Tanto así que por momentos mi dedo era el del Ryu magullado en la pantalla. Nos unía un sufrimiento que al llegar a M. Bison nos terminó de superar. La ampolla había dicho basta y ahora era una llanura de piel levantada. Había explotado.

No pude volver a apoyar ese dedo en tres días.

▶ GBOT

**equipo Replay** | Año 3 · Nº16
**FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO** · SEGUNDA ÉPOCA · Mayo 2019

**Diseño y dirección:** Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot
**Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.



Esta edición se terminó de imprimir en el mes de mayode 2019.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R













Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar



Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

# SEGA DE ARGENTINA

**Abran paso a Bits Rule, el estudio argentino que está desarrollando un juego original para Sega Genesis a más de 20 años de la salida de la consola.**

▶ POR GBOT

**Hacer videojuegos** con una estética retro es casi moneda corriente hoy en día. La lista de juegos que usan pixel art es gigantesca y no para de crecer, llenando el catálogo de Steam, itch.io y otras tiendas virtuales. Sin embargo, son pocos los que se animan a enfrentarse a las limitaciones verdaderas del retrogaming: la RAM en kilobytes, las paletas de 512 colores. Ahí es donde aparece Bits Rule, tomando el toro por las astas.

"Pensá que un juego de Sega no puede pesar más de 4 Mb, salvo casos particulares", señala Agustín García, programador de Bits Rule, mientras nos cuenta sobre su trabajo en el estudio. "Tenemos el desafío extra de consumir lo menos posible, de optimizar assets (música, gráficos, etc.) para poder incluir mayor contenido". Cada asset tiene que ser pasado a código binario para que la consola lo pueda procesar, algo que lleva bastante tiempo. Para acelerar el trabajo, Agustín diseñó una serie de herramientas que traducen a binario los gráficos y la música creada para el juego. "Con estas herramientas también puedo mostrarle al diseñador qué se puede recortar en el apartado animado".

Leonardo Cirius, diseñador del equipo, nos comenta que muchos juegos para la consola no supieron explotar al máximo sus capacidades por falta de tiempo y recursos. "Hoy en día, gracias a los avances técnicos y también gracias a las herramientas de Agustín, somos capaces de utilizar mucho mejor los recursos de la consola".

Tuvimos la oportunidad de probar la demo en exclusiva (chupate esa mandarina, *TN tecno*) y realmente es impecable. No solamente es un juego vistoso, como ya podía apreciarse en los videos que fueron publicando en su web, sino que además se siente muy fluido: la alta calidad de las animaciones se complementa con lo cómodo que se siente manejar al personaje. Según nos cuenta Leo, las principales fuentes de inspiración del juego son el *Ghouls 'n Ghosts* y la saga *Megaman X*. Es algo que se puede apreciar en la movilidad del personaje, que cuenta con la habilidad de *dash* (el clásico deslizamiento rápido hacia adelante presionando un botón) que puede realizarse en el suelo o en el aire y que puede combinarse con un salto o un doble salto para cubrir largas distancias. Podemos disparar en el sentido en que estemos mirando y hacia arriba para sacarnos de encima esas torretas molestas que nunca faltan.

Por su parte, la música –del fenómeno del chiptune local Toni Leys– transmite una sensación de aventura y descubrimiento (entre el estilo de algunos temas del Ristar y Sonic) y encaja perfecto con el espíritu del juego. Leo nos cuenta que, si bien cada uno tiene su especialidad en el desarrollo, es común que comenten entre todos sobre la música, el diseño de niveles y los personajes. "La idea es que no se encierre cada uno en lo suyo, sino que todos contribuyamos en la creación del juego".

El equipo nos confirmó que planean presentar una demo a la brevedad. "La idea es mostrarle al público lo que somos capaces de hacer. Queremos poder publicar el juego en formato de cartucho para que los jugadores lo sientan como un verdadero juego de Sega".

PODÉS DESCARGARTE LA DEMO Y ENTERARTE DE TODAS LAS NOVEDADES DEL ESTUDIO EN SU WEB HTTPS://BITSRULE.COM.




_PROJECT GENESIS_, de Bits Rule.

# LA LUCHA LIBRE QUE JAMÁS VISTE

**Hace 30 años, a un ex empleado de Nintendo le prestaron un cartucho y...**

POR KABUTO

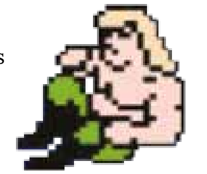
**La lucha libre,** ese mundillo de hombres y mujeres musculosos, enfundados en cuero, realizando acrobacias ante la expectante mirada de la multitud, un grito unánime, aplausos, show, euforia, drama. Todo en un espectáculo que allí, en el país del norte, sabe cautivar a un público diverso, pero ante todo, adulto; no como en estas pampas, donde, sin desmerecer el histórico y valioso trabajo del señor Karadagian, La Momia peleaba con El Caballero Rojo para deleite de mocosos de pantalón corto.

El show de la lucha libre siempre tuvo ese sesgo infantil por estos lares, pero allá existe un público adulto que consume ese show/drama. A mediados de los 80, y debido a su éxito, los directivos de Nintendo impulsaron la creación de un juego de lucha libre para su bienaventurada NES, dejando este trabajo en las manos de SETA, un estudio bastante chico.

Para el año 89, UWC (*Universal Wrestling Corporation*) estaba en producción. Casi finalizado el trabajo, una beta fue entregada a uno de los empleados del pequeño estudio SETA: "Llevátelo, probalo vos, que te gusta la lucha libre". El juego se veía aceptable para los estándares de la época, pero se ve que algo ocurrió y Nintendo decidió cancelar el proyecto, y esta quedó como la única copia del cartucho que llegó a ver la luz. Stephan Reese (de profesión youtuber, mejor conocido como Archon1981) es ahora el propietario del juego, luego de haberlo comprado (por una suma no revelada) a este ex empleado de Nintendo/SETA, del cual no ha trascendido siquiera el nombre.

El juego cuenta con personajes jugables que supieron ser grandes estrellas de los 80 en la lucha libre, como Ric Flair, lo cual hace suponer que existieron intenciones de licenciar a estas superestrellas del catch, pero la abrupta cancelación y el absoluto silencio posterior por parte de SETA y Nintendo dejan más preguntas que respuestas.

Stephan Reese se ha comprometido a subir la rom para que todos podamos disfrutar de esta parte de la historia del gaming perdida en el tiempo. Solo es cuestión de (un poco más de) tiempo.



EN EL NÚMERO ANTERIOR DE *REPLAY* CONTAMOS DE LA EXISTENCIA DE UN *SIMCITY* PARA NES ENCONTRADO DE CASUALIDAD. HOY, ANTE EL HALLAZGO DE *UWC* (*UNIVERSAL WRESTLING CORPORATION*) NOS VOLVEMOS A PREGUNTAR: ¿HABRÁ ALGÚN JUEGO PROGRAMADO EN ALGUNA HOME COMPUTER DEL CONURBANO, PERDIDO EN LA HISTORIA DEL GAMING LOCAL? SEGURO QUE SÍ.




**ES UNA LUCHA.** De las pocas, en las que siempre por suerte ganamos nosotros.







**HARUO Y AKIRA.** Un romance fichinero.

# HERMOSOS PERDEDORES

***Hi Score Girl* en Netflix. La adaptación del exitoso manga japonés sobre dos adolescentes que descubren el amor mientras compiten en juegos de lucha.**

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

**Una de** las noticias que más celebramos durante los últimos meses desde la redacción de ***Replay*** fue la llegada de la serie animada *Hi Score Girl* a la plataforma local de Netflix. Entre tanto contenido dando vueltas por el servicio de streaming, cabe destacar esta producción original basada en el manga de Rensuke Oshikiri, que tiene como protagonistas a Haruo Yaguchi, un joven adicto a los videojuegos que está obsesionado con convertirse en un jugador imbatible; y Akira Ono, una chica retraída de su entorno social, pero que posee una gran destreza en las salas de arcades.

Luego de que ambos se enfrentaran en una partida del *Street Fighter II*, la rivalidad entre Haruo y Akira de a poco se convierte en un romance inocente que se extiende a lo largo de 15 episodios repletos de guiños a la cultura gamer.

La historia se sitúa durante la primera mitad de los 90 y tiene como trasfondo el progreso de la industria de los videojuegos, incluyendo sucesos como la aparición del *Virtua Fighter* y el *Tekken*, que innovaron con sus gráficos en 3D, el auge de las maquinas Neo Geo cuando invadieron los negocios de Japón o la evolución de las consolas hogareñas con la llegada de Sega Saturn y PlayStation.

Pero más allá de las referencias, cabe aclarar que la propuesta de *Hi Score Girl* no se detiene solamente en el factor nostalgia, sino que la atención en el desarrollo de sus personajes, sumada a un entramado que combina con ingenio drama y humor, la convierten en una cita obligada para los amantes del animé.

La serie no para de cosechar elogios y sus creadores ya tienen planeado estrenar una segunda temporada durante los próximos meses.

## 99 EN 1

***Tetris 99* mezcla el clásico puzzle con un battle royale online.**

***Tetris* no necesita** presentación e intentar explicar su éxito es casi una falta de respeto. Sin embargo, pensar que un juego de 1984 pueda contarse entre los más populares de una consola de última generación puede resultar un poco sorprendente. Tras 35 años de su lanzamiento original, The Tetris Company (la compañía fundada por Pajitnov y Rogers una vez que el ruso obtuvo los derechos de parte del Estado soviético) ideó una nueva versión: *Tetris* 99, encarnación exclusiva para Nintendo Switch. *Tetris* y Nintendo es una dupla sinónimo de levantarla en pala desde la primera Game Boy y esta no parece ser la excepción. En este caso, el juego es uno de los estímulos para suscribirse al sistema de juego online de la consola (que oscila entre los US$4 al mes o los US$20 al año), ya que una vez adherido, *Tetris* 99 se puede descargar de forma completamente gratuita.

TETRIS Y NINTENDO ES UNA DUPLA SINÓNIMO DE LEVANTARLA EN PALA

La mecánica básica sigue intacta, pero en este caso jugamos online con otros 98 jugadores que meten línea tras línea para evitar llegar hasta el tope de la pantalla. El aditivo es que cuando realizamos un combo de 2, 3 o 4 líneas simultáneas, le enviamos líneas de "basura" a cualquier otro jugador que marquemos como objetivo y así su pila de tetrominos sube considerablemente y lo acerca al game over. Pero claro que lo mismo nos hacen a nosotros, lo que vuelve el juego favorito de Marie Kondo en una lucha salvaje por sobrevivir. Este liberalismo del "sálvese quien pueda" poco tiene que ver con el origen bolchevique del juego, pero dice mucho sobre los nuevos tiempos del mundo y también de sus creadores.

EZEQUIEL VILA



# ENRIQUE D. FERNÁNDEZ*

**Cartuchos bizarros en MercadoLibre.**

**Al momento** de pensar cuáles serían los juegos candidatos a aparecer en esta sección, caí en la realidad de que hay una infinidad de títulos para destacar entre los considerados "cartuchos bizarros". Por eso se me ocurrió que la mejor opción era seleccionar algunas de las tantas etiquetas delirantes que ilustran viejos juegos del Family Game publicados en MercadoLibre; algunos a precios desorbitantes que no le hacen asco a la crisis y buscan aprovecharse de aquellos coleccionistas obsesivos por encontrar las figuritas más difíciles. Vamos con 5 de estas rarezas que actualmente cotizan en la web.

**ALUCINÓGENO.** Dame las drogas, Mario.

## 1 | *SUPER BROS. 2*

A lo largo de nuestra vida como gamers vimos pasar muchos Marios pasados de honguitos, pero el *Super Wonderful Mario* (o sea, *Super Bros. 2*) rankea entre las portadas más freaks de nuestro fontanero favorito. Incluye unas serpientes que parecen dibujadas por un nene de jardín y una versión surrealista del castillo del *Tetris* incrustada sin alguna explicación. También existe una edición para el hack *Super Bros. 5* con un Mario que junta zanahorias junto con Blancanieves (?).

**Precio: $200**

## 2 | *BATMAN*

No hace falta ser un genio del marketing para saber que cualquier producto que tenga a Batman en la portada es una venta asegurada. Pero por motivos que aún desconocemos, alguien tuvo la idea de sacar al mercado unos cartuchos que reemplazan al encapotado de Ciudad Gótica por el Nosferatu que interpretó Klaus Kinski en la pantalla grande. Cuántos habrán alquilado este cartucho esperando encontrar un juego de vampiros y después volvieron al videoclub por el reembolso.

**Precio: $1200**



**CHUPASANGRE.** ¡Santos colmillos, Batman!




**CLASE B.** El jedi del bajo presupuesto.

## 3 | *STAR WARS*

Sabemos que hay todo un negocio que se especializa en lucrar con cualquier rareza surgida del universo creado por George Lucas, y muchas de estas no tienen desperdicio. Tal es el caso del juego en 8 bits de *Star Wars*, que, lejos de parecerse a cualquier póster promocional de la película, nos muestra al joven Luke Skywalker flotando sobre un planeta amarillento (¿o es la Estrella de la Muerte?) junto a una versión horriblemente pixelada del Halcón Milenario.

**Precio: $900**

## 4 | *SAMURAI PIZZA CATS*

Todos recordamos el *Samurai Pizza Cats*, que estaba basado en aquel dibujito animado que mirábamos de pibes, pero pocos conocen su portada falopa bajo el nombre de *Ninja Cat* con imágenes del gato Garfield. Nadie mejor que el felino adicto a la lasagna para ilustrar estos cartuchos que les vendieron pescado podrido a más de uno. Pero véanlo de esta manera, ¿no hubiera sido peor que pusieran a Gaturro?

**Precio: $275**

## 5 | *ROBOCOP 2*

El título indica que el juego en cuestión es *Robocop 2*, pero la foto que acompaña no incluye al policía de hojalata sino a ¡Optimus Prime! La gran pregunta era con cuál de estos personajes nos íbamos a encontrar al llegar a casa. Lamentablemente, nunca apareció en pantalla un juego de nuestros *Transformers* amigos, y mucho menos un bootleg que uniera a estos pesos pesados de la robótica ochentosa en una misma aventura. Se trata del *Robocop 2* a secas.

**Precio: $210**

SI SOS DUEÑO DE ALGÚN CARTUCHO PIRATA QUE HAYA QUEDADO AFUERA DE ESTE RANKING Y TE RESULTA TODO UN HALLAZGO, ENVIANOS LA FOTO A CUALQUIERA DE NUESTRAS REDES SOCIALES PARA COMPARTIRLA CON NUESTRA COMUNIDAD DE SEGUIDORES.

* **ENRIQUE D. FERNÁNDEZ** *Gamer desde que tengo uso de conciencia. Cinéfilo empedernido y melómano freelance. Escribo para las revistas Cine fantástico y bizarro y Haciendo cine y el sitio web Metacultura. Arqueólogo de la cultura pop. En ocasiones merodeo los fichines del Partido de la Costa.*





# PLANETA JUEGOS

**Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.**

1

Diego Igal y 2 más indicaron que les gusta

**Edgar Olsen** @OlsenEdgar · 18h

Nunca podré olvidar la tarde que intenté robar dinero a mis padres para ir a los videojuegos. Abrí la mesita de luz de mamá buscando un billete de dos pesos y encontré una impresionante p[illegible]ga plástica color cremita. Así acabaron mis días como ratero.

48 · 1,121 · 15.6K

2




3



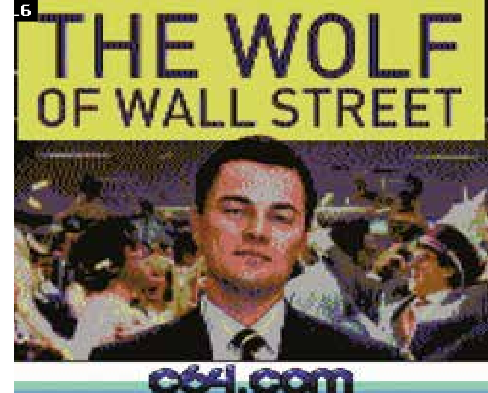
4




5




6




1 _ QUIZÁS A ALGUNO LE HAYA PASADO ALGO SIMILAR...

2 _ SI QUERÉS ESCUCHAR (Y VER MOVERSE UN POQUITO) A MESSI VERSIÓN C64, PODÉS HACERLO GRACIAS A LOS FANTASTIC 4 CRACKING GROUP. ANDÁ A: BIT.LY/2CZYVRO.

3 _ 1993. VERANO EN LANÚS. SON JOEL Y FEDERICO DÁNDOLE AL FAMILY, PERO PODRÍAMOS SER CUALESQUIERA DE NOSOTROS. NADA MEJOR QUE HACER.

4 _ EL STAFF DE REPLAY CRUZÓ LA CORDILLERA Y SE ENCONTRÓ CON ESTA FERMENTACIÓN ESTILO AMBER ALE LLAMADA ALLEY CAT... ¿LES SUENA?

5 _ DEL TUITER @LOS80LIBRO, ESTA HERMOSA PUBLI DE LA PELI ORIGINALMENTE LLAMADA *CLOAK & DAGGER* DE 1984 CON EL ACTOR DE *E.T.* OPORTUNISMO AL PALO.

6 _ UN HERMOSO INVENTO DE LOS AMIGOS DE C64.COM, QUE ANUNCIAN DE LA SIGUIENTE MANERA: "LLEGANDO A CASSETTE SÓLO POR ESA TEDIOSA EXPERIENCIA DE CARGA QUE TODOS QUEREMOS TANTO. ¡¡EN LAS TIENDAS EN 2029!!".

# CARMEN SANDIEGO

**Mujer, latinoamericana, enemiga del capital y mente maestra del crimen. Carmen Sandiego es capaz de robarse la Estatua de la Libertad solo para darte una lección (de geografía).**

▶ POR EZEQUIEL VILA



**Los orígenes** de la criminal del piloto y el sombrero rojo no son completamente claros. Algunos dicen que solía trabajar para el servicio secreto de Mónaco (si es que esa agencia realmente existió); recientemente se ha dicho que fue una huérfana prodigio criada por VILE (Villain's International League of Evil); otros sostienen que trabajó durante años como agente de ACME (Agency to Classify and Monitor Evildoers) y que, cansada de un trabajo fácil de capturar malhechores estúpidos, decidió pasarse de bando y divertirse burlando a la autoridad. Lo cierto es que Carmen Sandiego es la líder indiscutida del crimen organizado en el mundo de los videojuegos. Creada por David Siefkin para el nuevo juego educativo de la entrañable Bröderbund, a todo el equipo de trabajo le gustó tanto el misterioso, exótico y divertido nombre del personaje que decidieron colocarla en el título. Según Siefkin, el nombre está inspirado en la actriz brasileña Carmen Miranda y en la ciudad de San Diego, cercana a las oficinas de Bröderbund en San Rafael (California). Creaban, sin saberlo, el primer personaje principal femenino y latino de un videojuego.

Así, desde 1985, Carmen Sandiego ha sido sinónimo de inteligencia, desafío a la autoridad, poder y honor. Porque Carmen es una bandida de la vieja escuela, que no comete crímenes cruentos y que tiene como objetivo último demostrarle al mundo el tamaño de su ingenio y la vacuidad del sistema policial. Carmen nos propone un juego de la mente del que solo los razonadores más brillantes pueden salir airosos. Desde nuestro rol de detectives de ACME, sabemos que Carmen es el Santo Grial de nuestro camino de cobani virtual. Siempre un paso adelante, siempre escurridiza, solo los más sagaces estudiosos del globo terráqueo pueden dar con ella.

A pesar de ser la villana, Carmen ha gozado de una tremenda popularidad que la llevó varias veces de la PC a la TV. Incluso se amagó con hacer películas protagonizadas por Sandra Bullock o Jennifer Lopez. ¿Por qué todos amamos a Carmen? Porque tiene estilo, porque toma lo que quiere, porque proyecta confianza. Porque no lo hace por dinero. Y porque siempre con la runfla, nunca con la yuta.

SEGÚN SIEFKIN, EL NOMBRE ESTÁ INSPIRADO EN LA ACTRIZ BRASILEÑA CARMEN MIRANDA Y EN LA CIUDAD DE SAN DIEGO.

FICHA TÉCNICA

SEXO: FEMENINO
HOBBY: TENIS
CABELLO: CASTAÑO
SEÑAS PARTICULARES: JOYAS
COCHE: CONVERTIBLE





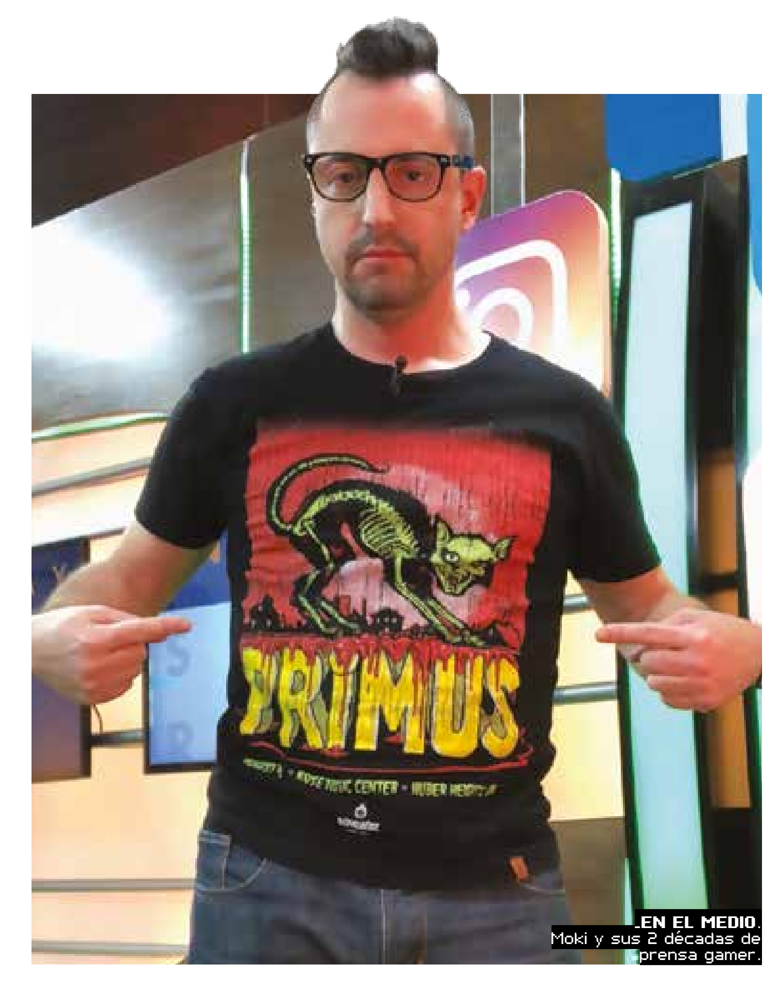
# JUEGA Y HABLA

**Con 20 años en el periodismo gamer, Sebastián Di Nardo es una voz autorizada para opinar sobre el rubro y la industria.**

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

**Sebastián "Moki"** Di Nardo comenzó escribiendo en *Xtreme PC* y luego fue uno de los fundadores de la revista *Irrompibles*. También fue columnista en Rock & Pop, Metro, CN23 y conductor del Podcast "Big Freaking Gamers". En esta nota charlamos del sector, su experiencia y su visión sobre el pasado y el presente de los videojuegos.

ADEMÁS DE CONTINUAR CON SU TRABAJO EN *IRROMPIBLES*, "MOKI" DI NARDO HOY ES COLUMNISTA EN *PLAY SPORTS*, EL PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS DE TNT.




**EN EL MEDIO.** Moki y sus 2 décadas de prensa gamer.

FOTO: GENTILEZA SEBASTIAN DI NARDO

***¿Cómo comenzó tu carrera?***
En 1997 unos amigos fundaron la *Xtreme PC* y yo ilustré la primera tapa. Luego me ofrecieron escribir, así que hice una reseña del *Tomb Raider 2*, más aburrida que chupar un clavo. Con el tiempo me solté y comencé a meter guiños que les dieron más identidad a mis notas. Analicé clásicos como *The Sims* y *Black & White*, aunque también juegos malos como *Croc 2*.

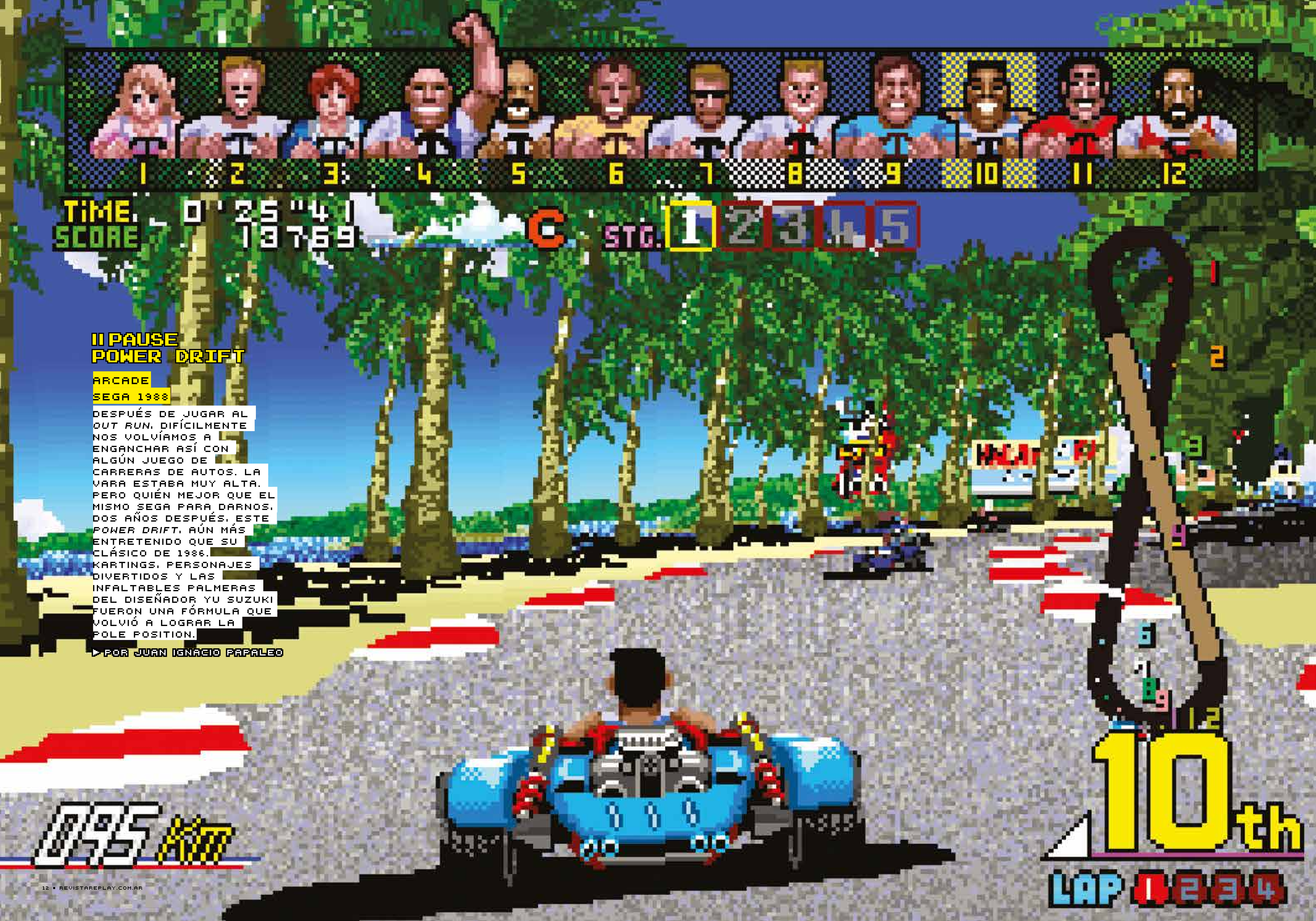
***De chicos muchos soñábamos con escribir en revistas, pero quizás había cosas del oficio que no estaban buenas, ¿no?***
Podía ser muy estresante. Jugaba varios títulos al mismo tiempo y a veces, más que disfrutarlos, los padecía. Y a eso sumale la presión de la entrega, la búsqueda de inspiración y la obligación de dejar una nota bien escrita. Aún hoy a veces tengo picos de estrés al escribir y pienso: "¿Por qué coño hago esto?".

***Con toda la data que tiene el jugador hoy en día, ¿qué diferencial debe ofrecer alguien que habla sobre videojuegos?***
Es clave ofrecer algo diferente y fresco, que no hayas visto en otro lado. Un estilo.

***Antes la información llegaba una vez al mes con las revistas, y hoy tenemos todo al instante. En ese sentido, ¿cómo cambió el periodismo gamer?***
Antes podías procesar todo, dejar descansar la nota, chequear, comparar y finalmente dar una opinión meditada. Hoy es todo YA. Hay que tener la review el día del lanzamiento y, como conseguiste el código solo unos días antes, te atorás jugando para dar la opinión más completa y profesional posible. Y luego tu nota se atomiza entre miles de otras en las redes que convierten la tuya en una más.

"JUGABA VARIOS TÍTULOS AL MISMO TIEMPO Y A VECES, MÁS QUE DISFRUTARLOS, LOS PADECÍA".

***¿Qué extrañás de los juegos de antes y qué apreciás de los actuales?***
Extraño cuando los juegos venían completos y sin parches, porque al no haber Internet, debían salir bien de entrada. No había season pass ni te sacaban más plata por huevadas: pagabas una vez y tenías todo. De lo actual aprecio la conectividad, que ofrece una experiencia colectiva fantástica con una calidad gráfica tremenda.




## II PAUSE POWER DRIFT

ARCADE

SEGA 1988

Después de jugar al *Out Run*, difícilmente nos volvíamos a enganchar así con algún juego de carreras de autos. La vara estaba muy alta. Pero quién mejor que el mismo Sega para darnos, dos años después, este *Power Drift*, aún más entretenido que su clásico de 1986. Kartings, personajes divertidos y las infaltables palmeras del diseñador Yu Suzuki fueron una fórmula que volvió a lograr la pole position.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO




▶ENTREVISTA

# COMPILADORES Y BASTONES LARGOS

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

**Clementina fue la primera computadora argentina. Con ella nacieron los primeros hackers e investigadores de los bytes. De allí surgirían los inicios del software nacional, el primer lenguaje y compilador e, incluso, el primer juego computacional de nuestra historia.**

COMIC - CINTA MAESTRA | NO USAR EN CONSOLA | 2/5/66

**La historia del desarrollo** de la computación en nuestro país está íntimamente ligada al Estado, pues fue este quien, a través de la Universidad de Buenos Aires, compró una Mercury Ferranti, bautizada como "Clementina". El equipo llegó al país en 1961 y costó unas 150 mil libras de aquel entonces. De la mano de Manuel Sadosky, matemático y físico, funcionaba el Instituto de Cálculo (IC), donde se brindaba la carrera de computador científico, que luego se transformaría en la licenciatura en Ciencias de la Computación. Centenares de matemáticos, físicos, meteorólogos y estudiantes de diversas carreras de ciencias exactas crearon programas para Clementina bajo el ala del IC. Casi la totalidad de estos se perdieron, pero en 2011, Wilfred Durán apareció en una conferencia con una misteriosa cinta perforada de 176 metros que contenía un programa para la máquina. Gustavo del Dago, que se hallaba presente en la charla, se propuso una titánica tarea: crear un emulador de Clementina para poder leer COMIC, el primer lenguaje de programación y compilador de nuestra historia computacional.

**Hablemos un poco del comienzo de esto. ¿Cómo llegaste a Wilfred?**
En el año 2011 se realizó una conferencia por el 50° aniversario del arribo de Clementina a nuestro país. Se brindaron una serie de charlas y, además, se propuso un concurso para programar en Clementina, porque decían que iban a tener un emulador de la máquina. Esa fue la verdadera motivación para ir, porque, en primer lugar, soy un programador, y por otro lado, hace años que me dedico a la investigación sobre la historia de la computación. La realidad es que cuando llegué, el emulador no estaba disponible todavía. Pero en medio de eso, asistí a una charla, donde apareció Wilfred y contó su historia: él había creado un lenguaje de programación y un compilador en Clementina, basado en otro lenguaje llamado Autocode. Tenía la cinta en sus manos: la conservaba en su caja original… Bueno, no tan original, porque, en realidad, era la caja del Autocode: le había tachado el nombre y escrito "COMIC" debajo. Un detalle muy argentino y gracioso a la vez.

> "TODO ESTE DESARROLLO DE VANGUARDIA Y PIONERO ESTUVO BAJO EL IDEARIO DE SADOSKY. Y ESTO FUE LO QUE VINO A HACER MIERDA EL GOLPE MILITAR".

**Nos cuesta imaginar la creación de un lenguaje de programación y mucho más asociarlo a nuestro país en esa época. ¿Su intención fue desarrollar algo local?**
Bueno, eso es algo interesante de analizar, porque la realidad es que él nunca tuvo un interés por gestar un proyecto de desarrollo nacional. De hecho, durante el año 60, él había estado girando por varios países buscando lugares donde poder trabajar con alguna computadora, porque ese era su verdadero interés: el estudio de problemas computacionales. Y justo se dio que volvió al país en el momento en que adquirieron a Clementina y que Sadosky puso en funcionamiento la investigación en el IC. Wilfred estaba en la facultad cuando la computadora llegó al país. Como el IC tenía entre sus misiones la investigación, la docencia y los servicios, él pudo trabajar con Clementina, que era un equipo de altísimo porte, muy caro. Su uso estuvo vinculado más que nada con investigaciones físicas-matemáticas y con la solución de problemas de servicios. El hecho de trabajar sobre un lenguaje de programación se salía un poco de ese eje, pues se trataba más bien de una investigación intracomputacional, tal vez la primera del país.
Fue en este contexto que Wilfred comenzó a acercarse a la máquina y a planear la idea de un lenguaje de programación un poco más amigable. Los usuarios que utilizaban Clementina tenían que saber de programación para poder crear sus programas de investigación. Mayormente, estos usuarios eran matemáticos, físicos, meteorólogos, y Wilfred se dio cuenta de que el Autocode era limitado y no se adaptaba a las necesidades de la comunidad.

**Hoy es impensable tener que crearte tu propio programa para investigar. ¿Cuáles fueron sus primeros pasos entonces?**
Lo primero que hizo fue una traducción [al español] del Autocode. Hoy en día, pensar en traducir un lenguaje de programación es bastante absurdo, porque da lo mismo poner PRINT que IMPRIMIR, pero no podemos juzgar eso con los conocimientos que tenemos hoy en día. Además, eso le sirvió, de todas formas, para estudiar el código, un paso previo muy importante. ▶▶▶

**HACKEADAS.** Lector casero hecho por Gustavo del Dago para leer los… ¡170 metros de cinta!

FOTO: GENTILEZA ARCHIVO GUSTAVO DEL DAGO



(DE IZQ. A DER.) **_FEMHACKERS**. La mayoría de las operadoras de Clementina eran mujeres. **_DE PUÑO Y LETRA**. Hoja del manual escrito en pluma. **_LINUX INSIDE**. Operando el emulador de Clementina, en Linux, por supuesto.

## EL PRIMER JUEGUITO

JUGAR CON CLEMENTINA NO ERA FÁCIL. PARA ELEGIR CUÁNTOS "PALITOS" QUERÍAS SACAR, EL OPERADOR DE LA COMPUTADORA DEBÍA SUBIR O BAJAR UNA SERIE DE PALANCAS, QUE ERAN LOS "INPUTS" DEL EQUIPO. LUEGO, PARA "VER" LA RESPUESTA DEL EQUIPO, SE ESPERABA A QUE LA CINTA PASARA, FUERA PERFORADA Y MOSTRARA UN MENSAJE, NO EN BINARIO, SINO CON UNA TIPOGRAFÍA. WILFRED, DE ALGUNA MANERA, HABÍA CAMBIADO LA FORMA EN QUE CLEMENTINA DEVOLVÍA LA INFORMACIÓN, QUE SIEMPRE ERA EN BINARIO.

**¿"Estudiar" el código? Suponemos que no existían todavía las leyes de copyright al respecto.**
No, claro, la idea de patentar un código hubiera sido un absurdo. Además, pensemos que de las Mercury Ferranti se hicieron unas 21 y creo que Clementina fue la número 19: la máquina estaba tan ligada a su código que era imposible venderla sin él. El software no tenía protección. Hablando mal y pronto, lo que hoy llamaríamos "sistema operativo" (con muchísimas comillas) y que en Clementina se denominaba Input Routines, venía escrito en un manual manuscrito en pluma, con su código fuente completo. El libro es enorme y tiene una encuadernación hermosa, parece un grimorio de la Edad Media. Wilfred tenía acceso a esto, entonces, pero no al Autocode, porque ese programa se distribuía solo en su código binario, por lo que debía realizar un trabajo de ingeniería inversa para poder interpretarlo. Fue así que se granjeó un lugar en el IC, donde se dedicó exclusivamente a problemas computacionales, cuando la máquina estaba pensada para cálculos matemáticos o problemas científicos varios. Así que cuando Clementina no estaba calculando el cauce de algún río o la órbita de un planeta, Wilfred la utilizaba para, básicamente, estudiarla en sí misma.

**Un hacker con todas las letras: usando la computadora para algo para lo cual no estaba pensada. ¿Y para que más utilizó la máquina?**
Créase o no, podemos decir que Wilfred tal vez haya creado el primer juego de la historia argentina, porque logró realizar una adaptación del juego matemático NIM. Por si no lo saben, es un simple juego donde cada jugador debe sacar uno o dos palitos por turno, y gana el que levante la última varilla. Para jugar, se utilizaban los dispositivos de entrada y salida que tenía la máquina, es decir, llaves y cinta perforada. Según las llaves que levantabas, sacabas uno o dos palitos. Esto se dio a conocer en la presentación en sociedad de Clementina, que salió en algunos diarios.
Pero, sin lugar a dudas, lo más importante fue la realización del COMIC, el COMpilador del IC. En el año 63, Wilfred ya tenía en mente crear un lenguaje nuevo, pues se dio cuenta de que el Autocode ya era muy limitado. De hecho, Clementina ya estaba muy obsoleta, pero debía seguir siendo utilizada, por la inmensa inversión que había significado. Él conocía de oídas el ALGOL, otro lenguaje utilizado en estas grandes computadoras. El matemático Varsavsky había viajado a Estados Unidos y vio el lenguaje en acción: se trajo algunos programas, se los dio a Wilfred y le contó lo que había visto. Así, Sadosky le permitió trabajar en esto como un proyecto de investigación y lo dotó de un equipo, que llegó a contar con 4 investigadoras. Mediante un trabajo de ingeniera inversa entre el Autocode y lo que conocía de oídas del ALGOL, Wilfred logró crear el primer lenguaje y compilador del país.
COMIC vio la luz ese mismo año, pero estuvo en desarrollo durante sus tres años de vida. Centenares de programas y tesis finales se desarrollaron bajo ese lenguaje, pero, lamentablemente, nada queda de ellos, porque en el año 1966, los militares entraron a las facultades y todo se destruyó.

**Hablamos de la Noche de los Bastones Largos, ¿cómo influyó eso en COMIC y el IC?**
Me queda muy claro que todo este desarrollo de vanguardia y pionero estuvo bajo el ideario de Sadosky. Wilfred fue un instrumento más sin darse cuenta. Él siguió su interés técnico y Sadosky concretó un desarrollo local de vanguardia en la Argentina de los años 60, en un lugar de excelencia como el Instituto de Cálculo. Y esto fue lo que, básicamente, vino a hacer mierda el golpe militar. No es curioso que no nos hayamos enterado de todo esto, porque todo se destruyó. El golpe tiene que ver con eso, con eliminar esa línea de investigación, ningunearla y ocultarla. Esa es la historia que no se cuenta.
Tuvieron que pasar 50 años para que Wilfred volviera al país con la cinta. Porque luego de esto se dio la fuga de cerebros más grande del país, y él no fue la excepción. Cuando pasó, hizo lo que haría cualquier programador: llevarse su código fuente. Es curioso, porque pensemos que él se llevó una cinta que no iba a poder reproducir en ningún lado, porque solo funcionaba en esa máquina. Para el 66, Clementina era un engendro: se le habían hecho múltiples modificaciones al hardware y COMIC solo funcionaba allí. De hecho, el lenguaje tenía una función para utilizar un antiguo plotter que graficaba con una pluma; esta interfaz fue diseñada por Cristina Zoltan.

**Es horrible pensar en todo lo que se debe haber perdido a causa de la represión. Por suerte, Wilfred apareció y se cruzó con vos. ¿Cómo sigue la historia luego de conocerlo en la charla?**
En ese momento entré en conversaciones con Wilfred y le transmití mi idea: crear un emulador de Clementina para poder correr COMIC e investigarlo. Él se mostró entusiasmado inmediatamente, me facilitó la cinta y ahí fue donde comenzó todo este embrollo. Debía crear un emulador para una máquina que ya no existe, pues recordemos que solo se hicieron 21, de las cuales ninguna se encuentra en funcionamiento.

**Claro, no estamos hablando de hacer un emulador de un equipo que existe y podés investigar.**
Totalmente, tenía que realizar otro tipo de emulación, que se denomina "emulación funcional". Me contacté con un profesor de la Universidad de Edimburgo, que me escaneó todo el manual de la Input Rutine (el "sistema operativo") de la Mercury Ferranti. Es decir, yo no tengo la máquina para investigarla, pero conozco las instrucciones básicas. Por ejemplo, si tengo un manual de instrucciones del Z80, puedo crear un equipo que funcione como un Z80 sin haber visto jamás uno. Con eso y la cinta perforada como un programa para testear, podía comenzar a trabajar en el entorno de emulación.

**_LABURAZO**. De Gustavo del Dago (abajo). Cables, placas y aparejos varios para leer el contenido de la cinta y resguardarlo en una PC.

FOTO: GENTILEZA ARCHIVO GUSTAVO DEL DAGO

> "UNO PODÍA PASARSE TODA SU CARRERA PROGRAMANDO PARA CLEMENTINA DESDE LA COMODIDAD DE SU ESCRITORIO Y NO VERLA JAMÁS".

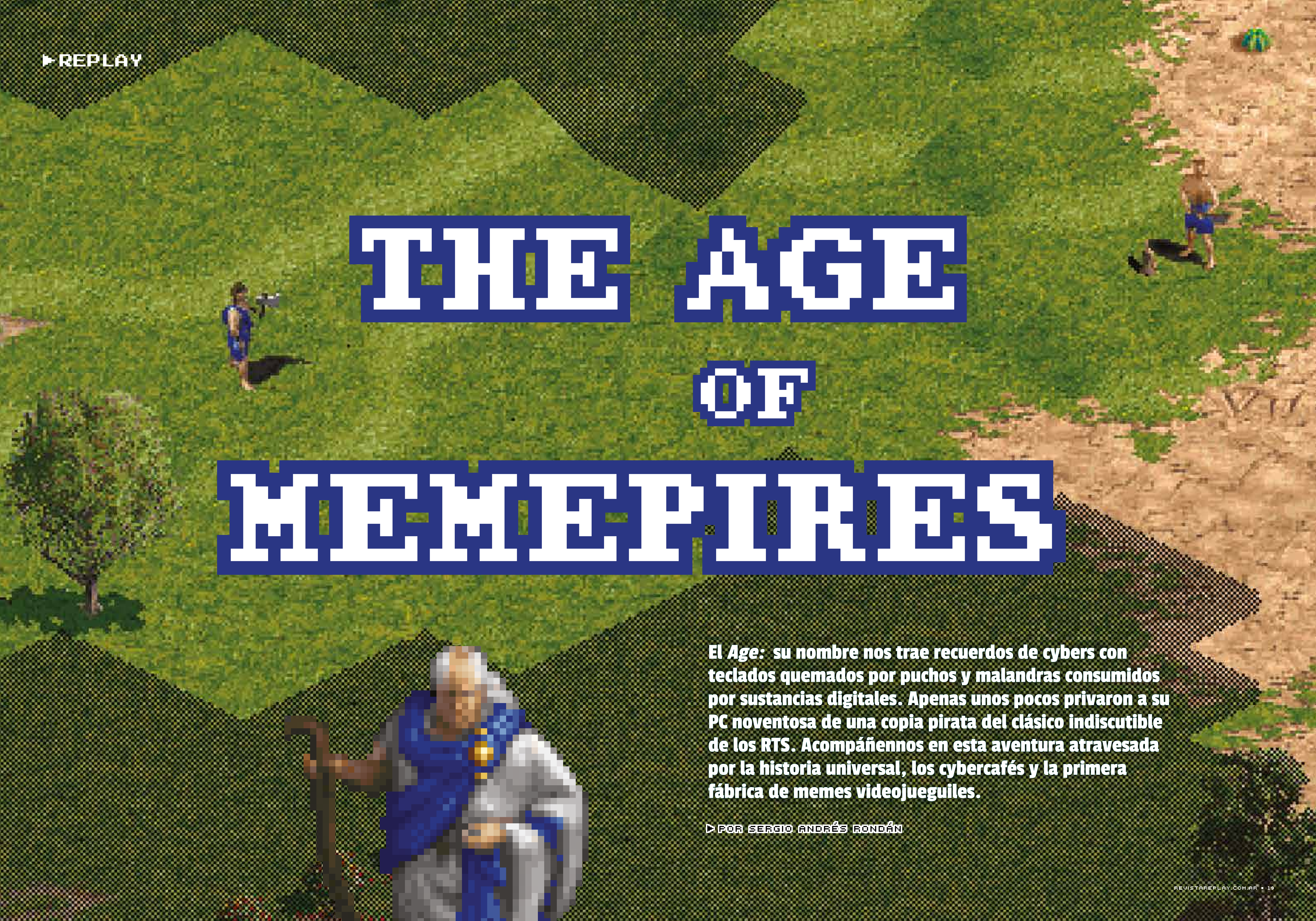
Pero, obviamente, tener un programa no me sirve de nada si no puedo leerlo, ¡y más si ese programa es una cinta de 176 metros! ¿Cómo leerla? Necesitaba un "lector" para esa cinta y en nuestro país no encontré ninguno. Por eBay vi varios, pero eran muy caros y, además, había otro problema: eran equipos viejos. No podía someter la única copia de COMIC a un lector que podría romper la cinta. Entonces, decidí armar una propia. Conseguí un cabezal de una máquina de teletipo, lo cual me serviría para pasar y leer la cinta. Luego armé una interfaz conectada a una placa de entrada y salida de PC para manipular todo desde una computadora. Y finalmente, la parte más tediosa: ¡pasar 176 metros de cinta, a mano!

**¡Increíble! No me imagino lo tedioso que habrá sido todo eso.**
Absolutamente, pero digamos que eso fue una tarea mecánica. Lo complicado fue todo el estudio del equipo sobre la base de los manuales que tenía. Hay que entender eso, trabajar con este tipo de equipos es muy dificultoso, tanto es así que llamé a esta metodología de trabajo "arqueología digital". En este sentido, mi emulador, luego de un año de trabajo, quedó funcionando. Pero, por supuesto, no todo funcionaba, porque yo simplemente tenía un manual de programación, pero no de operación. Recordemos: estas máquinas necesitaban operadores que supieran cómo ingresar los programas. Uno podía pasarse toda su carrera programando para Clementina desde la comodidad de su escritorio y no verla jamás. Por eso hay una gran parte de la funcionalidad que todavía no pude descular del todo.

**Totalmente, una tarea titánica para preservar una parte de la memoria informática del país. Para ir cerrando, contanos cómo ves el panorama de la preservación en Argentina.**
Yo me crucé a Wilfred en 2011, un momento de renacer del desarrollo tecnológico y científico del país. Recuerdo que incluso a la semana fui a Tecnópolis con mis hijos... Todo esto me motivó muchísimo para avanzar. Pero la realidad es que es un trabajo muy difícil. Formo parte de la SAMCA (Salvando la Memoria de la Computación Argentina), que hace todo su trabajo *ad honorem*. Pero además, las investigaciones son de ramas más "duras", digamos, enfocadas a cuestiones más computacionales. No hay demasiado trabajo científico sobre lo sucedido en otras cuestiones, por ejemplo, lo que circuló durante los años 80. Cuando leí la nota del TRUCOTRON, lo puse en el MAME y comencé a estudiarlo: encontré sets de gráficos alternativos y pude analizar parte del código. No pude investigar más, pero creo que se debe avanzar en ese sentido. Definitivamente hay un hueco en cuanto a investigaciones de historia computacional en los años 80. Hay un mundo desconocido en esa década que necesitamos historizar.

## LA TROLLEADA NO PROSPERÓ

WILFRED ORQUESTÓ UNA MEJORA DE ÚLTIMO MOMENTO AL COMIC. QUERÍA AGREGARLE A SU SISTEMA DE ERROR UNA SALIDA QUE DIJERA: "NO ANDA, MI GENERAL". PERO SADOSKY NO SE LO PERMITIÓ.



# THE AGE OF MEMEPIRES

El *Age:* su nombre nos trae recuerdos de cybers con teclados quemados por puchos y malandras consumidos por sustancias digitales. Apenas unos pocos privaron a su PC noventosa de una copia pirata del clásico indiscutible de los RTS. Acompáñennos en esta aventura atravesada por la historia universal, los cybercafés y la primera fábrica de memes videojueguiles.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN




**El argentino promedio** ha llegado tarde a los avances tecnológicos. Mientras, a mediados de los 90, el Primer Mundo se atestaba de Pentiums II, en nuestro país a duras penas podíamos comprar una 486. Pese a las bondades del librecambio y la dolarización, tener una computadora seguía siendo un lujo para la mayoría de nuestros compatriotas. Quizá sea por esta razón que el verdadero boom de los videojuegos para PC se diera cerca del fin del milenio, cuando, a nivel mundial, la industria ya estaba en pleno auge.

Para el año 1997, cuando salió la primera entrega del *Age*, ya era común ver computadoras en los hogares argentinos. Nuevas generaciones comenzaban a usar ordenadores y a experimentar la verdadera experiencia del gaming en una PC. Lejos y enterrados quedaban ya los años de monocromos, resoluciones en CGA o EGA: el poder completo de las placas de video venía revolucionando el mundillo de las compus y los que podían disfrutarlo eran muchos más que en el período inmediatamente anterior. Pese a que el *Age* aterrizó en un mercado atestado de RTS (*Warcraft II*, *Starcraft*, *Command & Conquer*, por citar solo tres emblemáticos), el juego logró crear una franquicia millonaria que no solo caló hondo en el gamer promedio, sino que dejó una marca en la cultura popular. ¿Por qué sucedió esto? ¿Qué tenía este juego que, a priori, no ofrecía absolutamente nada distinto a lo anteriormente visto? Afilemos las hachas, agarremos bien los picos y atravesemos era tras era para descubrir qué hizo de este juego un clásico universal.

***Edad de piedra***

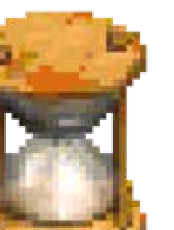
Tony Goodman no sabía nada de videojuegos: había fundado Ensemble Corporation en el 89, con la cual él y sus socios se dedicaban a hacer consultoría de software. La firma funcionaba en Dallas (Texas) y, debido al auge de las PC y los buenos manejos empresariales de Tony, pudo crecer y expandirse rápidamente. En ese momento todavía se veía la PC más bien como un objeto de trabajo y no como algo lúdico, situación que fue cambiando conforme pasaban los años, crecían las compañías y aparecían nuevos desarrollos. Un caso fundamental fue cuando, en el 94, llegó WinG, la librería gráfica antecesora a DirectX, desarrollada por Microsoft. Con este nuevo software, se dotaba de mayores posibilidades gráficas y técnicas a los sistemas de Windows, por lo que se podrían desarrollar mejores y más vistosos juegos. Y fue luego de ver unas demos sobre WinG que nuestro aburrido diseñador de software empresarial, el buen Tony, se preguntó: ¿y qué tal si probamos hacer un jueguito?

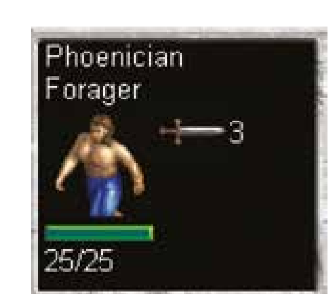
Tony primero se lo planteó a su hermano Rick, quien se hallaba un tanto confundido: la única experiencia que tenían era con los juegos de mesa de su infancia. Luego, el desierto mismo. Pero la propuesta no dejó de agradarle, y apoyó a su hermano, que se plantó ante los desarrolladores de Ensemble diciéndoles: "¿Alguno de ustedes quiere programar un videojuego en vez de bases de datos?". El camino del wololo había comenzado: Tony los convirtió a su equipo. Del riñón mismo de Ensemble Corporation nació, en 1995, Ensemble Studios, fundada por Tony y Rick Goodman. En esta tribu se gestaría el mito de los RTS.

El recientemente formado equipo se puso a codear e inmediatamente creó una demo de un engine en una perspectiva isométrica, inspirada en el *SimCity 2000*, con dos tanques reventándose a cañonazos. Sin darse cuenta, al instante obtuvieron un motor robusto y potente. Pero con eso no se solucionaba nada. Necesitaban una idea, un concepto para armar un verdadero juego. Esta parte del proyecto quizás haya sido la más entreverada y compleja de sortear: había decenas de RTS circulando en esos años, sagas establecidas y juegos recientes dentro del género. Ofrecer algo distinto e innovador iba a ser difícil.

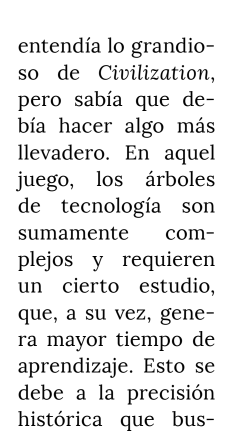
Pero nada era complicado para los hermanos Rick y Tony. Este último era muy amigo de Bruce Shelley, uno de los cocreadores de *Civilization* y *Railroad Tycoon*. Tras charlas y rondas de brainstorming, los tres fueron ideando el corazón del juego y decidieron optar por un juego con trasfondo histórico. Basta de alienígenas, orcos o robots: la verdadera lucha por la supervivencia había tenido lugar acá en la Tierra. Cual hombres del Renacimiento, los Goodman instauraban un antropocentrismo en el mundo del RTS. Ahora todo giraría en torno al hombre y su camino.









ANTIVEGANOS. Los aldeanos están hechos de carne que conseguimos en granjas, elefantes y... bayas.

***Historia para todos y todas***

Los Estados Unidos tuvieron una amplísima historia de videojuegos educativos. Muchos juegos de estrategia, de hecho, fueron "vendidos" así: *SimCity* fue utilizado en escuelas y *Civilization*, por su fuerte impronta histórica, encuadra a la perfección en el mismo catálogo. De hecho, Tony entendía lo grandioso de *Civilization*, pero sabía que debía hacer algo más llevadero. En aquel juego, los árboles de tecnología son sumamente complejos y requieren un cierto estudio, que, a su vez, genera mayor tiempo de aprendizaje. Esto se debe a la precisión histórica que buscaba Sid Meier. Para hacer todo esto más simple, se optó, primero, por crear un RTS y, segundo, dejar de lado la precisión histórica: si se tenía que sacrificar veracidad para lograr un juego más divertido y atractivo, se lo hacía. Tony lo explica con una analogía muy acertada: "En las películas de Hollywood, los vikingos siempre tienen cascos con cuernos, aunque la arqueología nos haya desmentido eso. Si a Hollywood le funcionó esta manera de contar la historia, ¿por qué no a nosotros?".


EN AGE OF EMPIRES TODO GIRARÍA EN TORNO AL HOMBRE Y SU CAMINO.

Esa decisión marcó definitivamente el rumbo, el estilo y el corazón de la saga. El *Age* no es solo el RTS más popular, sino que es el juego donde las catapultas ocupan el mismo espacio de un barco que los aldeanos, los espadachines pueden derribar inmensos muros de piedra y las ovejas pueden ayudarnos a descubrir al enemigo. Si el juego hubiese poseído un realismo histórico, esos detalles de la jugabilidad, que no serían un problema en un RTS de fantasía medieval o de sci-fi, no estarían. Así se perdería esa cuota de humor, casi de chiste interno entre los jugadores, que hace al juego poderosamente ameno y amigable. El *Age* es más una parodia de la historia que una representación de ella, y por eso funcionó tan bien.





***Edad de hierro***

¿Cómo sería este RTS de pseudohistoria que Ensemble iba a crear? Para empezar, el equipo se puso a analizar las dos grandes inspiraciones en el género: *Warcraft* y *Command and Conquer*. Desmenuzaron los juegos y, punto por punto, desglosaron qué funcionaba y qué no. A nivel jugabilidad, concluyeron que no podría haber grandes mejoras. Se trataría, sí, de varias civilizaciones con sus árboles de tecnología propios y complejos, puesto que pasarían a través de distintas eras. En un principio, ▶▶



se plantearon 6 edades, e incluso mapas donde cambiase el clima y se revelase la ubicación de nuevos recursos. Pero esto volvía tedioso y largo todo el juego. El *Age* se estaba pensando como un juego online, y en aquel entonces, nadie podía estar más de una hora jugando una partida en Internet. Se optó, así, por el esquema que conocemos, de 4 edades y con una progresión más sencilla.

Las cartas sobre la mesa: el *Age* ya estaba más que encaminado. El equipo, liderado por los hermanos Goodman, estaba compuesto por una cincuentena de personas, todas trabajando codo a codo. Por decisión explícita de Rick, absolutamente todos y todas debían participar del desarrollo. "Recuerdo que una vez le pregunté al artista gráfico de un juego en qué trabajaba. Me respondió: 'Dibujo estas ruedas para carros'. Entonces, le repregunté: 'OK, ¿y qué hacen en el juego?'. 'No tengo idea', me dijo". Para que esto no sucediera con su juego, obligaba a todo el equipo a partidas de testeo diarias, en las que cada uno debía opinar sobre aspectos para mejorar o destacar. De estos testeos surgieron, por ejemplo, la idea de compartir la visión del mapa con tus aliados y nada más ni nada menos que, ohhhh, ¡la maravilla!

Otro fruto de este minucioso testeo –que se mantiene durante la saga– es su IA. Quizá sea una de las más balanceadas de todos los RTS. Mientras que en juegos como *Command & Conquer*, *Starcraft* o *Total Annihilation* la computadora parece un ser omnisciente que sabe de nuestra posición y pensamientos, en el *Age*, la IA está mucho más equilibrada. De hecho, tan pulida está que presenta varios niveles de dificultad, algo no tan común en juegos de ese estilo en ese momento.

Otra decisión muy característica del *Age* y la saga en sí fue su claridad a la hora del diseño de las unidades. En la gran mayoría de los RTS basados en mundos ucrónicos, distópicos, de ciencia ficción o de fantasía medieval, resulta muy complicado distinguir qué unidad es más fuerte que la otra; cosa que para nada sucede en los *Age*: sabemos que las posibilidades de un mísero aldeano contra un elefante son ínfimas, al igual que poco puede hacer un miliciano o soldado con garrote contra un caballero o carro egipcio.

### *How do you turn this on*

*Age of Empires* vio la luz en octubre de 1997. Las expectativas de Tony eran muy bajas: pretendía vender al menos unas 100 mil copias. De hecho, bromeando con un empleado, dijo: "Si alguna vez vendemos 1 millón de copias, te regaló una Ferrari". Microsoft, por su parte, tenía más esperanzas: según su estudio de mercado, podrían ubicar unas 475 mil unidades. Salían a competir nada más ni nada menos que con *Total Annihilation* y *Dark Reign*, dos grandes RTS de sci-fi salidos al mismo tiempo. Al principio, estos últimos dominaron las ventas, pero rápidamente y sin aviso, el *Age* llego al millón de unidades. Si la Ferrari llegó, no lo sabemos.

Ante el apabullante éxito, en Ensemble no perdieron tiempo y comenzaron a trabajar en una expansión. Todavía eran los años noventa y, si bien el concepto de DLC no existía, la idea de alargar un juego con expansiones sí que era utilizada. En 1998 llegó, entonces, *Age of Empires: The Rise of Rome*, que trajo nuevas civilizaciones, campañas, mejoras en la interfaz (aparece el botón de aldeano *idle*) y mejoras en el modo multiplayer. De hecho, en un principio Microsoft la ofrecía como *demo* tanto en los CD de Windows 98 como en su sitio web, que para el año 1999 –es decir, a un par de meses de salida la expansión– ya contaba con más de 1 millón de descargas. Ya no cabían dudas: el *Age* nos estaba convirtiendo a todos.

**¿PODRÍAS ENVIAR UN POCO DE ORO?**

PARA PODER DESARROLLAR Y PUBLICAR EL JUEGO, LOS DE ENSEMBLE SE PERCATARON DE QUE NO POSEÍAN DINERO CONTANTE Y SONANTE. HACERLO POR CUENTA PROPIA EN UN MERCADO PLAGADO DE PARÁSITOS COMO EA NO ERA NADA SENCILLO. DE TODAS FORMAS, SE ACERCARON A UN DEMONIO AZUL Y LLENO DE VENTANAS: MICROSOFT. LA EMPRESA YA DOMINABA POR COMPLETO EL MUNDO DEL SOFTWARE PARA PC; DE HECHO, SE DECÍA QUE SI MICROSOFT QUERÍA, PONÍA UNA PIEDRA EN UNA CAJA (HOLA, WINDOWS VISTA) Y TE VENDÍA MILLONES DE COPIAS. LA GENTE DE BILL GATES DEJÓ TRABAJAR LIBREMENTE A ENSEMBLE, PESE A QUE LA EMPRESA JAMÁS HABÍA PUBLICADO JUEGO ALGUNO.

### *Age of Empires II: The Age of LAN*

Tony y su equipo no perdieron un instante más: ya nada de expansiones, era hora de hacer un juego nuevo. Se utilizaría el mismo *game engine* y el momento histórico iba a ser, por supuesto, el maravilloso mundo de la Edad Media. Gráficamente, se pulieron detalles, pero en su aspecto visual no habría demasiados cambios.

SE DECÍA QUE SI MICROSOFT PONÍA UNA PIEDRA DENTRO DE UNA CAJA DE UN JUEGO, TE VENDÍA MILLONES DE COPIAS.

De hecho, a simple vista, lo primero que uno sentía era que estaba jugando al mismo título que hacía dos años. Pero a no confundirse, porque *Age of Empires II: The Age of Kings*, que vio la luz en 1999, salió en un momento bisagra de los videojuegos. Acercándonos al final del milenio, ya había una nada despreciable cantidad de videojuegos que reposaban en buena medida en el modo multijugador: varios FPS como *Half-Life* o *Unreal Tournament* venían a mostrarnos que las posibilidades del juego online eran para tomarse en serio. Del lado de los RTS, las opciones más populares eran, por supuesto, *Starcraft* y la saga de *Command & Conquer*. Pero dichos juegos carecían de algo que sí tenía el *Age*: la distribución de Microsoft.

En 1996, el gigante del software vio que existía un pequeño sitio llamado The Village, del que la empresa Electric Gravity era dueña. Allí se ofrecía la posibilidad de jugar distintos juegos online desde el sitio mismo. A Bill Gates esto le pareció interesante e hizo lo que sabía hacer: sacó su chequera, adquirió la empresa y renombró la plataforma como Internet Gaming Zone. Esta iría cambiando de nombre con el tiempo y llegaría a ser más conocida por nosotros en los primeros años del 2000 como MSN *Gaming Zone*.

Para el momento de la salida del *Age II*, Ensemble tenía muy en claro que el juego debía potenciar fuertemente ese apartado, ya que Microsoft quería apostar a su nueva plataforma online. Si bien Blizzard ya comenzaba a dominar parte del mercado con el servicio de Battle.net, Microsoft no dejaba de ser la empresa detrás del sistema operativo más utilizado en el mundo: solo les bastaba ofrecer algunas demos en Windows para poder tentar al resto de los usuarios. Quien abría MSN Gaming Zone para jugar al solitario online también veía que en la sala del *Age II* había 250 personas conectadas, 20 partidas jugándose y varios torneos programados,



**ASEDIO.** Lluvia de bolas de acero y ballistas ardientes no pueden contra un granero de madera.



¿cómo no iba a querer probar?

De esta manera, Ensemble logró ingeniárselas otra vez para atraer al jugador casual: primero había sido por la simpleza del juego, ahora era por la novedad del multiplayer. Para esto, creó un juego cuyas innovaciones en jugabilidad se correspondían directamente con el modo multiplayer: se agregaron bonus específicos de civilización, unidades únicas por civilización y la noción de unidades y contraunidades (es decir, la caballería tenía bonus de daño contra la infantería, mientras que los lanceros y piqueros tenían su bonus contra las unidades montadas). Estas tres grandes mejoras conformarían el corazón del nuevo juego, y lograban ser realmente apreciables en las partidas multiplayers. De esta manera se asentaría un modo de juego y se generaría una inmensa comunidad online de jugadores que buscaban perfeccionarse todo el tiempo: mientras que el jugador casual se divertía jugando 3 o 4 horas para levantar su imperio con murallas y castillos, el verdadero viciado del multiplayer buscaba la manera de ganarle a su contrincante en 10 minutos haciendo un *flush feudal* (es decir, un ataque en la Edad Feudal).

### Edad de los memes

Al entrar al nuevo milenio, el *Age I* ya había vendido 3 millones de unidades. Para 2005, 6 años luego de la salida de la segunda parte de la saga, el *Age II* seguía vendiendo copias: unas 675 mil durante ese año. La saga se había convertido en un éxito inimaginable, arrastrada por el auge de Internet, los cybercafés y los foros donde los usuarios se reunían para organizar torneos y debatir tácticas y estrategias.

En nuestro país, con el advenimiento de los cybers, el juego explotó y competía cabeza a cabeza con el indiscutible clásico de la era, el *Counter Strike*. Pero, a diferencia de este último, tal vez el título más recordado de aquella maravillosa época de teclados quemados por puchos y fisuras durmiendo sobre computadoras, el *Age* creó su propia fábrica de memes. Surgieron en el fragor de los foros dedicados al juego y los albores de 4chan, como burla a los "errores" históricos cometidos por el juego. Lo cierto es que dichas imágenes, que circulaban a mediados de 2005, tal vez hayan sido el primer encuentro con el formato clásico de meme: una imagen icónica con un breve texto chistoso y alusivo. De esta manera, el *Age* logró algo que muy pocos juegos han logrado: traspasar las fronteras de lo meramente lúdico y convertirse en un virus comunicacional que se propagaba en .jpgs a través de foros, salas de chats, MSN y cadenas de email.

> EN NUESTRO PAÍS, CON EL ADVENIMIENTO DE LOS CYBERS, EL JUEGO EXPLOTÓ Y COMPETÍA CABEZA A CABEZA CON EL INDISCUTIBLE CLÁSICO DE LA ERA, EL *COUNTER STRIKE*.

**EL SONIDO DE LA PREHISTORIA**

OTROS DOS HERMANOS ESTUVIERON IMPLICADOS EN EL DESARROLLO DEL JUEGO: STEPHEN Y DAVID RIPPY SE ENCARGARON DEL APARTADO SONORO Y MUSICAL. "FUIMOS A LOS BOSQUES CON UN MONTÓN DE MICRÓFONOS Y NOS PUSIMOS A HACER RUIDOS RIDÍCULOS COMO SI FUÉSEMOS HOMBRES DE LAS CAVERNAS. CORRÍAMOS EN CÍRCULOS, NOS TIRÁBAMOS PIEDRAS, ROMPÍAMOS RAMAS Y MADERAS. LUEGO, LLEVAMOS TODAS ESAS GRABACIONES AL ESTUDIO Y FUIMOS ARMANDO ASÍ PARTE DE LA MÚSICA Y LOS SONIDOS DEL JUEGO", COMENTA DAVID.

**BEHIND THE SCENES.** El editor de mapas, la cocina de la tapa de Replay.


**IMPERIO AGRÍCOLA.** Tienes 10000 unidades de carne. No puedes alimentar a más población.

### Edad posimperial

El éxito tremebundo de la saga los alentó más y más a seguir produciendo títulos. Luego del *Age II*, en el año 2000 salió la expansión *The Conquerors*, que nos venía a mostrar que las culturas precolombinas también tienen lugar en esta loca y divertida historia universal. En 2001, el estudio fue comprado por Microsoft, que decidió mantener la planta y dejarlos seguir trabajando con libertad. Pero el cambio radical y que marcaría para muchos de nosotros el fin del imperio del *Age* se daría recién en el año 2002, con la salida del *Age of Mythology*. Con este título, Ensemble cambió radicalmente las cosas: ya no se trataría de una perspectiva isométrica, sino un mundo en tres dimensiones, por lo que debían crear un nuevo *engine*. Además, volverían en cierto sentido al mundo antiguo, solo que esta vez se basarían en los mitos religiosos de diversas culturas. De esta manera, implementaron una nueva mecánica de juego, basada en unidades heroicas con poderes especiales, lo que, en cierto sentido, se adelantaría unos años al fenómeno de DOTA.

De todas formas, el juego vendió muy bien: a los cinco meses de lanzado, ya se habían colocado un millón de copias. De hecho, durante el periodo de 2002 a 2006 estuvo siempre en el top 10 de ventas de juegos de EE. UU. Pero pese a este megaéxito de ventas, la industria estaba dando nuevamente otro vuelco. Si en el año 1999 el *Age* convivía con grandes clásicos de los RTS, para mediados de los años 2000, este género comenzó a tener un franco retroceso. Sagas otrora megaexitosas como *Command & Conquer* se hallaban al borde del colapso. La posta de los RTS fue retomada por Blizzard, que con *Warcraft III: The Reign of Chaos* marcaba otro punto de inflexión en el mundo del juego online. Pese a ser un RTS, el nuevo *Warcraft* comenzó a explorar otras mecánicas alejadas del género, propiciadas por una comunidad que elaboraba mapas y los compartía con el resto de los usuarios. Del corazón mismo de los RTS surgieron así los primeros MOBA, que lenta y paulatinamente fueron desplazando a sus antecesores de la escena masiva de los videojuegos. Cambio de edad.

En este reacomodamiento del género y de la industria, en un mundo donde todos querían jugar online, el *Age* comenzó a tambalear. En 2005, Ensemble lanzó el olvidable *Age III*, y en 2008, el estudio anunció su cierre definitivo, luego de lanzar en 2009 el *Halo Wars* para Xbox. Tony Goodman fundó su propio estudio, Robot Entertainment, donde se dedicó fuertemente a los juegos mobile, que parecen ser la meca del futuro. De hecho, varios empleados de Ensemble pasaron a formar Bonfire Studio, que luego se llamaría Zynga Studios, más conocidos por crear basuras clásicas de Facebook como CastleVille y Poker Online.

A pesar de este giro hacia la noche de los tiempos, al día de hoy, la saga del *Age* parece más viva que nunca. Microsoft no iba a dejar pasar la ola nostálgica por lo retro y volvió a lanzar nuevas versiones del juego. Han salido varias remasterizaciones y expansiones, basándose exclusivamente en el *Age I* y *II*.

Aquel camino del wololo iniciado hace ya casi 20 años parece estar lejos de terminarse: la lluvia de memes del post 2000 ha calado tan hondo en la conciencia del gamer que hoy en día nos vemos como idiotas escribiendo "Robin Hood" en nuestras vacías cuentas bancarias.









▶ SELECT VERSION

# JUEGOS JURÁSICOS

**Porque una película tan taquillera no podía quedarse en las colecciones Salvat o en los chicles Dinovo.**

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

**El estreno de** *Jurassic Park* generó recaudaciones millonarias y un interés descomunal en niños y adolescentes por todo lo que tuviese algo que ver con los dinosaurios. La típica costumbre capitalista de los 90 inundó las calles con decenas de productos relacionados al suceso reptiliano, y como el sector gamer no podía quedarse afuera de la movida, entre 1993 y 1995 nos ofreció un par de juegos de este primer film.

***Jurassic Park (Ocean - NES, SNES, Game Boy, PC y Amiga)***

En este título interpretamos al Dr. Grant, rescatando personas, arreglando sistemas y fuentes de energía, destruyendo huevos peligrosos, etc. La perspectiva es isométrica, con dinosaurios y obstáculos amenazando nuestro progreso. La dificultad no es especialmente difícil, pero aumenta mientras avanzamos.

La atmósfera de la película está bien recreada, en exteriores con variedad de terrenos, y en laboratorios y complejos diseñados con criterio. Los dinosaurios también presentan buenos acabados y animaciones. En este sentido, en PC y Amiga hay mayor calidad, aunque también es meritorio el trabajo en NES y GB. La versión de SNES, por su parte, no aprovecha el potencial de la consola.

En NES y GB periódicamente tenemos bosses, mientras que en SNES, PC y Amiga hay partes de FPS al estilo *Doom*. Ambas cosas aportan variedad y dificultad.

***Jurassic Park 2: The Chaos Continues (Ocean - SNES y Game Boy)***

El segundo es un juego de scroll horizontal, con toques de run & gun, donde luchamos con dinosaurios y tropas en misiones similares a las de la primera entrega. Solo podemos eliminar velociraptors y T. rex, por lo que al resto de los reptiles debemos esquivarlos.

El trabajo visual presenta escenarios más diversos y de mayor calidad que los de la anterior parte de SNES, y nuestro personaje, los dinosaurios y los enemigos están mejor animados.

El desenlace es apoteósico: peleamos contra un T. rex, y como si esto no fuese suficiente, después tenemos un genial face to face entre dos helicópteros. Sin dudas, el mejor final de todas las entregas de Ocean.

**EN GENESIS JUGAMOS CON EL DR. GRANT Y CON UN VELOCIRAPTOR.**

Cabe destacar la buena versión de GB, con escenarios y dinosaurios muy bien trabajados, bosses en cada nivel y la exclusividad de bucear y disparar.

***Jurassic Park (BlueSky - Master System, Genesis y Game Gear)***

El debut en Genesis es otra aventura horizontal con dosis plataformeras, en la cual jugamos con Grant y con un velociraptor. Sin embargo, aunque es curioso controlar al dinosaurio, con el tiempo se vuelve algo monótono, ya que su tamaño y su fuerza nos permiten avanzar sin mayores inconvenientes.

Los gráficos, sin ser la octava maravilla, crean un clima acorde al film. El movimiento del personaje es algo tosco, aunque por otro lado, los dinosaurios son más realistas que los del juego de SNES.

Se trata entonces de un título centrado en la aventura, que peca de ser un poco corto y fácil.

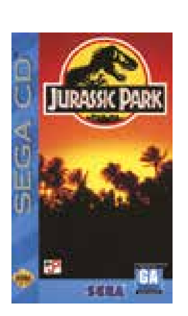
En Master System solo jugamos con Grant y nuestra misión es atrapar dinosaurios. Antes de cada nivel hay un minijuego al estilo *Duck Hunt*, y al final tenemos bosses. Tanto en diseño de escenarios como de dinosaurios, esta versión supera a la de NES, hecho también confirmado en el port de Game Gear, prácticamente igual al de Master.

***Jurassic Park: Rampage Edition (BlueSky - Genesis)***

En la segunda parte volvemos a jugar con Grant y el velociraptor, buscando escapar de Nublar mientras atrapamos dinosaurios y aseguramos áreas.

El apartado técnico presenta contrastes. Por un lado, los gráficos son menos definidos que en el juego anterior, aunque por otro, la animación del personaje es más fluida. Si a esto le sumamos reptiles peor diseñados que en el primer juego, el resultado es una atmósfera algo desbalanceada. Sin embargo, el juego suma puntos al ofrecer una aventura con más acción que la anterior, con niveles más variados y difíciles, y la yapa de montar dinosaurios y disparar a lo pavote. Así, este título es el más desafiante en Genesis.

Quizá los juegos de *Jurassic Park* no pasarán a la historia por ser obras maestras, pero sí por recordarnos ese intenso período de nuestras vidas en el que nos vendían hasta un nebulizador con forma de pterodáctilo. ¿Que vuelvan los 90?




**NO TAN MEGA**

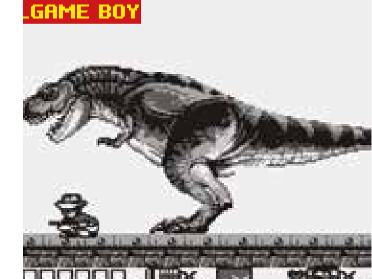
EL JUEGO DE MEGA CD ES UN POINT & CLICK EN PRIMERA PERSONA, CON LAS CLÁSICAS ESCENAS FMV DE LA CONSOLA. SU MECÁNICA, SIN EMBARGO, ES LENTA Y QUIZÁS HUBIESE QUEDADO MEJOR EN PC. POR SU PARTE, EL ARCADE ES UN COPADO SHOOTER ON RAILS QUE SIENTA LAS BASES DE LO QUE LUEGO SERÍA EL GENIAL *THE LOST WORLD*.



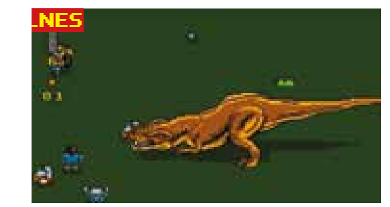

**.LA GLORIOSA**
JP de Ocean.


.MEGA CD

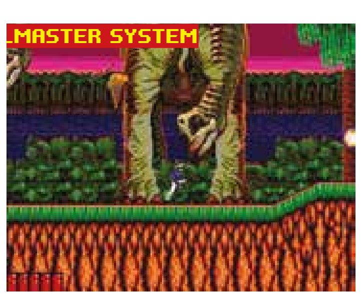
**.TERRIBLES LAGARTOS.**
Izquierda: selfie de velociraptor.
Abajo: tus mascotas cuando abrís un paquete de galletitas.
Derecha: ports para todos los gustos y colores.

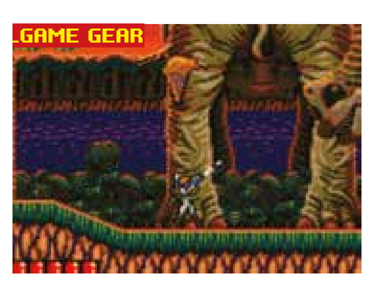

.GAME BOY


.PC

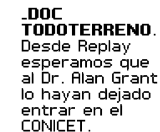

.NES


.ARCADE



.MASTER SYSTEM


.GAME GEAR


.GENESIS



**.DOC TODOTERRENO.**
Desde Replay esperamos que al Dr. Alan Grant lo hayan dejado entrar en el CONICET.


.SUPER NES

# LA SWITCH RETRO

**Les presentamos la 8-Bit Boy: la máquina que nos hubiese quitado el sueño hace más de dos décadas, pero que podemos conseguir recién hoy. ¿Por qué no darse el gusto?**

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

**Desde los comienzos** de esta revista venimos probando diferentes maneras, además de las originales, de jugar a nuestros juegos favoritos. Emuladores en el celular que nos ayudan a matar tiempo muerto en consultorios, pequeñas Raspberrys con capacidades infinitas de plataformas y otras maneras con las que igualmente sentíamos una suerte de vacío, más sentimental que de opciones. Hasta que nos dimos cuenta: lo que nos hacía falta era esa conexión con lo físico de los cartuchos. Jugar *desde* los originales. Por eso nos agradó mucho la aparición, finalmente, de una consola portátil de 8 bits, con una pantalla generosa en tamaño y calidad, en donde poder usar todos esos cartuchos que guardamos con tanto cariño desde hace más de 20... ¡quizá 25 años!

Nos decidimos a dedicarle estas páginas de análisis porque creemos que cumple con un mix de nostalgia y tecnología que nos acerca al disfrute perfecto.

+ INFO: GAMERZTEK.COM

GAMERZ TEK

**_UNA PENA.** Que los cartuchos no queden con la etiqueta mirando para el frente.

**_DISEÑO.** Quizá sea el punto más flojo, no en cuanto a ergonomía y comodidad de postura, sino a apariencia. Desde el logo de la marca hasta los colores elegidos para los plásticos.

**_ADAPTADOR HYPERKIN DE 60 A 72 PINES** US$13

**_UNBOXING.** Además de una linda funda y su transformador con cable para cargarla, trae algunos chiches para usarla como consola enchufada a la TV: un adaptador, dos controles símil NES de mediana calidad, un cable HDMI y un stand para la máquina. Nada mal.

**NO ES PNT**
OJALÁ NOS GARPARAN POR PROMOCIONARLA, PERO LO HICIMOS DE MANIJAS NOMÁS.

**_ARGENTINADA.** Como con el adaptador de 60 a 72 pines los cartuchos igual quedan flojos y si se mueven perdemos la partida, lo solucionamos con una banda elástica que los sostiene más firmes. ¡Te aconsejamos tener dos por si una se te rompe!

**_EN VIDEO.** ¡Esta es la mejor review de la máquina que encontramos y que nos definió para hacernos de una!

11,5 cm.

**_OTROS DETALLES:**
. Dos botones TURBO.
. Batería recargable icon duración de hasta 8 horas!
. Control de brillo de dos posiciones.
. 97% de compatibilidad con cartuchos.

**_LA MANERA CORRECTA.** Originalmente, está diseñada para usarse con los cartuchos de formato NES.

**_SONIDO.** Superrendidor. Más que aceptable en cuanto a calidad y volumen.

**_BIEN PORTÁTIL.** Por supuesto, tiene salida para auriculares.

**_8-BIT BOY** US$100

28 cm.

**¡PANTALLA DE 15,2 X 8,4 CM!**

CON POSIBILIDAD DE FORMATO 4:3 O 16:9

# HÁGALO USTED MISMO

**Dejá de lado esas hojas y hojas con anotaciones. Borrá esas capturas de pantalla que ocupan espacio. ¡Capcomponé vos tus propios passwords!**

▶ POR GBOT

**¿Cuántas veces** te pasó esto? Ponés el *Megaman II*, agarrás tu cuaderno de trucos y descubrís que la última vez que jugaste no anotaste a qué correspondían las marcas del password. Imposible descifrar eso a simple vista y saber qué password señala un mayor progreso que otro. Es un bajón, pero ¡a no desesperarse! Desde *Replay* te traemos la receta para que te armes el password de tus sueños sin sufrir ni un golpe de Neo Metall.

Como podemos elegir los niveles en cualquier orden, los passwords de los *Megaman* no son secuencias fijas (passwords preestablecidos, como "IDDQD" en el *Doom* o el "Konami Code"), sino variables: dependiendo de qué se marque en la grilla, el juego interpreta si una variable está activada o desactivada. Si las nueve marcas en la grilla no repiten dos veces una misma variable, el juego interpreta el password como correcto. Estudiando estas variables, un usuario conocido como John Snow creó la grilla que les compartimos en esta ocasión.

En la grilla, cada nivel tiene diez marcas posibles: cinco si el nivel fue completado (el dígito señalado a la izquierda en cada casillero, en blanco) y cinco si el nivel no fue completado (el dígito señalado a la derecha en cada casillero, en rojo). Estas cinco marcas posibles están ligadas a la cantidad de E-Tanks que agarramos a lo largo del juego, dato que va a figurar en los casilleros A1 a A5 en la grilla. Entonces, para armar tu propio password tenés que hacer lo siguiente: antes que nada, elegí el número de E-Tanks con los que querés empezar y buscá ese número en la grilla. Esa columna va a tener los dígitos que vas a tomar para armar el password. Primero, marca la casilla de E-Tanks que corresponda según la grilla. Segundo, elegí qué niveles querés que figuren completados, seleccionando los dígitos en blanco en los casilleros correspondientes en esa columna. Tercero, elegí qué niveles querés que figuren como no completados, seleccionando los dígitos que figuran en rojo en los casilleros correspondientes en esa columna. ¡Y voilà!

Para que quede más claro, vamos con un ejemplo: supongamos que queremos tener tres E-Tanks, y queremos que aparezcan ganados los niveles de Air Man y Bubble Man. Ponemos una marca en A4 para señalar cuántos E-Tanks queremos. Después, ponemos una marca en B1 (que señala completado el nivel de Air Man) y una en D4 (que señala completado el nivel de Bubbleman). Por último, marcamos los demás niveles en la columna como no ganados: E5, B2, E3, E4, D2, C3. Una vez ubicadas las nueve marcas en la grilla de passwords, hay que dejar reposar unos minutos, darle Start y jugar a gusto.

| Nº DE E-TANKS | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| E-TANKS | A1 | A2 | A3 | A4 | A5 |
| AIR MAN | E3 D2 | E4 D3 | E5 D4 | B1 D5 | B2 E1 |
| BUBBLE MAN | D1 C3 | D2 C4 | D3 C5 | D4 D1 | D5 D2 |
| CRASH MAN | C5 E2 | D1 E3 | D2 E4 | D3 E5 | D4 B1 |
| FLASH MAN | C1 E4 | C2 E5 | C3 B1 | C4 B2 | C5 B3 |
| HEAT MAN | B2 D5 | B3 E1 | B4 E2 | B5 E3 | C1 E4 |
| METAL MAN | E5 E1 | B1 E2 | B2 E3 | B3 E4 | B4 E5 |
| QUICK MAN | B4 C4 | B5 C5 | C1 D1 | C2 D2 | C3 D3 |
| WOOD MAN | D3 B5 | D4 C1 | D5 C2 | E1 C3 | E2 C4 |


All Ruins have been captured.
You will lose if they are held for 70 years!